¡LA REVISTA OFICIAL!

¡Con un póster!

Pokémon

¡Hazte con todos!™

Nº 21

Pokémon JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

XY CIELOS RUGIENTES

Lánzate a por todas con la nueva expansión del JCC XY Cielos Rugientes

¡A por la Pokéflauta!

PANINI REVISTAS

www.pokemon.es

DreamWorks

DRAGONS

¡LA REVISTA PARA JINETES DE DRAGONES!

¡Con una nueva aventura en cómic!

Reportajes, fichas... ¡y los retos que debe superar un vikingo!

¡YA EN TU QUIOSCO!

Sumario

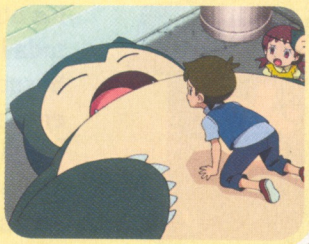
Videojuego

Página 4
Conoce las bases secretas.

JCC Pokémon

Página 8
Lánzate a los cielos rugientes con la nueva expansión del JCC.

Aventura Pokémon

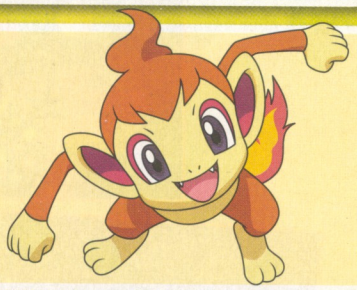


Página 12 y 20
Ash debe recuperar la Pokéflauta si quiere despertar a Snorlax.

Enciclopedia Pokémon

Página 26
Los Pokémon que puedes encontrar en Kalos, ordenados alfabéticamente.

El viaje de Ash



Página 28
Ash llega al Frente Batalla.

Escríbenos

Página 30

Pasatiempos

Página 17

Carta de presentación

¡Hola a todos!

¿Cómo van vuestras partidas a *Pokémon Rubí Omega* y *Pokémon Zafiro Alfa*? En este número os enseñamos cómo construir la mejor Base Secreta que os podáis imaginar. Además de ser vuestro rincón secreto en Hoenn, también es el lugar ideal para entrenar a vuestro equipo.

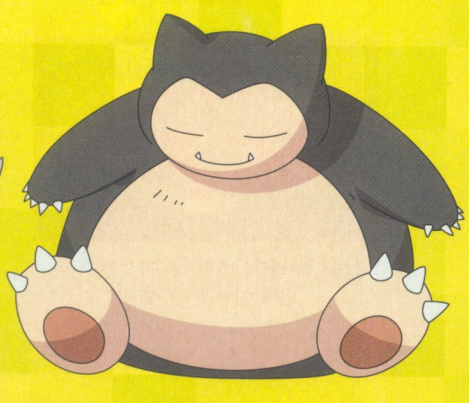
Como ya sabéis, los protagonistas de las últimas páginas de la revista sois vosotros, así que seguid mandándonos vuestras fotos y dibujos. El espacio es limitado y quizá vuestra foto o dibujo tarde unos meses en salir, pero tened paciencia, ya que publicaremos tantas como nos sea posible.

¡Hasta el próximo número!

El equipo de redacción de la revista Pokémon
Correo-e: pokemon@panini.es

Pokédex

Página 25
Snorlax



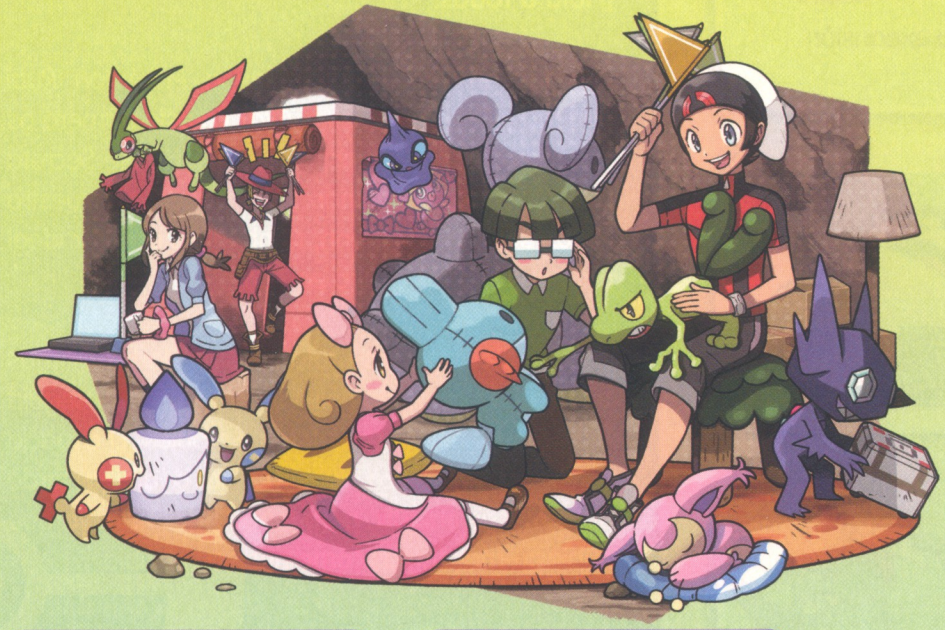
Página 7
Furfrou

© 2015 Pokémon. © 1995-2015 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

Cada nuevo encuentro StreetPass es una sorpresa

¡Las Superbases Secretas!

Explorar la región de Hoenn es una gran aventura, con su hermosa naturaleza y abundantes lagos y mares. Durante tu viaje podrás crear tu propia Base Secreta, donde podrás crear un espacio solo para ti y decorarlo como más te guste. ¡Pero eso no es todo! Utilizando las herramientas de comunicación, podrás **conectarte fácilmente con jugadores de todas partes del mundo** y compartir vuestras Bases Secretas.



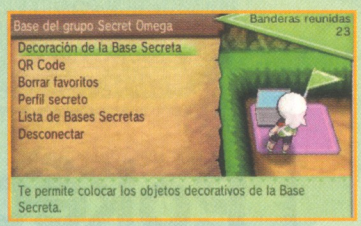
Al usar las herramientas de comunicación, las Bases Secretas de los otros jugadores aparecerán por toda la región de Hoenn, así que búscalas y visítalas. Puede que te encuentres con Bases Secretas de gente que tenga gustos similares a los tuyos o ¡Bases Secretas llenas de trampas y sorpresas! ¿Qué clase de Base Secreta encontrarás hoy? ¡Cada día es una nueva Aventura llena de sorpresas! ¡Esto son las Superbases Secretas!

Cómo construir una Base Secreta

Encuentra un "punto secreto" y usa el movimiento Daño Secreto.

Has creado una Base Secreta, ¡ya estás dentro!

Personaliza tu Base Secreta



Selecciona "Decoración de la Base Secreta" en el PC de tu Base Secreta.

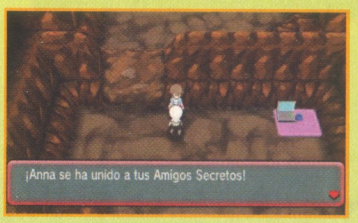
Selecciona la decoración y colócala donde más te guste. Hasta puedes crear trampas o laberintos. ¡Sorprende a tus amigos!

¡Decórala como más te guste!

Cuando piensas en modos de juego inalámbrico, seguramente piensas en combates o intercambios, pero en este juego también puedes crear tu Base Secreta. ¡Puedes mostrar y compartir tu Base Secreta con otros usando la comunicación inalámbrica! ¡Y aún hay más! ¡También puedes reclutar Amigos Secretos!

¡Haz Amigos Secretos!

Cuando visites la Base Secreta de otro jugador, podrás hablar o incluso luchar con los miembros de esa base. Si encuentras uno o más miembros que te gusten, puedes convencerlos para que se conviertan en tu Amigo Secreto y llevarlos a tu Base Secreta. Una vez te has hecho Amigo Secreto de alguien, podéis llevar a cabo Combates Pokémon y también usar sus "habilidades especiales" para que te ayuden en tu Aventura.



Convence a alguien para que sea tu Amigo Secreto.

¡Forma un equipo con tus Amigos Secretos!

Pon nombre a tu equipo.

Lleva a cabo combates Pokémon o pide que te ayuden.

¡Un Amigo Secreto puede ser de gran ayuda!

Los Amigos Secretos tienen técnicas especiales que pueden serte de gran utilidad. Estas técnicas varían de un amigo a otro. Estas son unas cuantas de las técnicas que te ayudarán a mejorar tu Base Secreta o a seguir avanzando en tu viaje.

Crear objetos

Te proporciona nuevos objetos de decoración.

Mimar un huevo

Hace que el huevo escogido se abra antes.

Entrenamiento

Aumenta un nivel del Pokémon seleccionado.

¡Siéntete como un Líder de Gimnasio!

Usa tus objetos de decoración para crear recorridos en tu Base Secreta, escoge las reglas para los combates Pokémon que se libren, ¡y parecerá que tengas tu propio Gimnasio! ¡Prepárate para que otros jugadores te desafíen!

¡Captura la bandera!

Recoge la bandera que encontrarás al lado del PC en cada base que visites. Cada día encontrarás una nueva bandera. Visita muchas Bases Secretas y captura muchas banderas para mejorar tu puesto en la clasificación y las técnicas de tus Amigos Secretos. El color de la bandera cambia según el rango del jugador, así que puedes saberlo solo con ver el color de su bandera, así como los otros jugadores el tuyo.

¡Comparte tu Base Secreta con el resto del mundo!

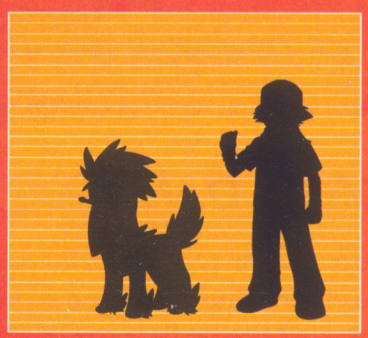
Puedes crear un código QR de tu Base Secreta. Con un código QR, puedes acceder a la Base Secreta del jugador que tú quieras.

Pokédex Oficial

Furfrou

Hace mucho tiempo, el Pokémon Caniche servía a los reyes de la región de Kalos como guardaespaldas. Bien cuidado, su pelaje no solo es hermoso, sino también más manejable y flexible.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



FICHA

Tipo: Normal
Altura: 1,2 m
Peso: 28 kg

EVOLUCIONES

Furfrou

© 2015 Pokémon. © 1995-2015 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

Lánzate a los Cielos Rugientes y vuela alto con los

Pokémon de tipo Dragón

La expansión *XY-Cielos Rugientes* del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon contiene algunos de los Pokémon más rápidos, más ruidosos y de más altos vuelos, incluidos **Deoxys**, **Mega-Latios-*EX*** y **Mega-Rayquaza-*EX***. Las excelentes incorporaciones a esta expansión incluyen nuevos **Pokémon-*EX***, como **Hydreigon-*EX*** y **Gallade-*EX***, así como algunas caras familiares, como Articuno, que posee los nuevos Rasgos Antiguos, y algunas cartas realmente poderosas, como la nueva **Doble Energía Dragón** y la carta de Entrenador **Megaturbo**.

También contiene algunos adorables Pokémon que encantarán a los coleccionistas, como **Pikachu**, **Victini** y un nuevo y poderoso **Shaymin-*EX***. Con montones de trucos aéreos y nuevas y emocionantes combinaciones, ¡esta expansión está lista para llegar muy alto! ¡Ponte tu equipo de vuelo y echa a volar con la expansión *XY-Cielos Rugientes*!

¡POKÉMON MEGAEVOLUCIÓN LISTOS PARA UN MEGAIMPACTO!

La expansión *XY-Cielos Rugientes* contiene Pokémon realmente impresionantes, ¡con los Pokémon Megaevolución y los Pokémon-*EX* liderando el camino! Mega-Rayquaza-*EX* está a la cabeza, pero hay muchos otros increíbles contendientes en la retaguardia.

MEGA-RAYQUAZA-*EX* (76/108 y 105/108)

Mega-Rayquaza-*EX* aparece como dos Pokémon Megaevolución distintos en *XY-Cielos Rugientes*. La versión ✪ es un mastodonte de los cielos con 220 PS y el Rasgo Antiguo Evolución Δ, el cual le permite aparecer con una velocidad de vértigo. Sí, ese Rasgo Antiguo implica que puedes poner a Rayquaza-*EX* (75/108) en tu Banca ¡y después jugar a Mega-Rayquaza-*EX* en ese mismo turno! Y, si tienes el Vínculo Espiritual de Rayquaza (87/108), es como ir de cero a Mach 3 en un abrir y cerrar de ojos. Pumba, pumba, ¡¿qué ha pasado aquí?!

Une Doble Energía Incolora (*XY-Fuerzas Fantasmales*, 111/119) y usa Megaturbo (86/108), ¡y Mega-Rayquaza-*EX* podría incluso atacar en el mismo turno!

¡ROTURA ESMERALDA POR 240 PUNTOS DE DAÑO!

El ataque Rotura Esmeralda de Mega-Rayquaza-*EX* cuesta ✪✪✪ y hace 30 puntos de daño por cada Pokémon en tu Banca: ¡hasta 150 puntos de daño en circunstancias normales! Una Banca al completo se traduce en un superataque, listo a arrasar por los cielos a la velocidad del rayo. Combínalo con la carta de Estadio Campo Celestial (89/108) para tener hasta 8 Pokémon en tu Banca, ¡y multiplicarás el daño con cada ataque Rotura Esmeralda!

MEGA-RAYQUAZA-*EX* (61/108)

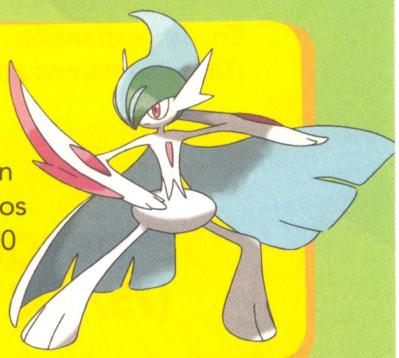
¿Te parece que estás viendo doble? No. ¡Hay dos Mega-Rayquaza-*EX* en *XY-Cielos Rugientes*! La versión tiene 230 PS y un ataque mucho más potente, aunque también requiere mucha más Energía. Aquí tienes una pista: une Doble Energía Dragón (97/108) para que sea más fácil conseguir las Energías que le hacen falta a Mega-Rayquaza-*EX* para usar el impresionante ataque Ascenso Draco, que hace 300 puntos de daño, ¡lo suficiente para dejar Fuera de Combate a cualquier Pokémon del juego!

MEGA-LATIOS-*EX* (59/108 y 102/108)

Vayamos por un momento a un ritmo supersónico y hablemos de uno de los pocos Pokémon-*EX* que puede aspirar a hacerle frente a Mega-Rayquaza-*EX*. Este volador veloz es Mega-Latios-*EX*, que aporta al juego el ataque As Sónico. Cuesta y hace 120 puntos de daño a cualquiera de los Pokémon de tu rival. Esto significa que, si la afinidad de tipos no está de tu parte o si solo necesitas una carta de Premio más para ganar, puedes atacar al Pokémon más débil de tu rival con Mega-Latios-*EX*, y dejará inmediatamente Fuera de Combate a cualquiera con 120 PS o menos.

Este ataque también es útil para dejar Fuera de Combate a los Pokémon más fastidiosos de tu rival. Ya sabes de cuáles hablamos: los Pokémon que simplemente están en la Banca con una impresionante habilidad, y tu rival no tiene ninguna intención de ponerlos en juego. Solucionado. ¡As Sónico manda a esos Pokémon de la Banca a la pila de descartes en un periquete!

MEGA-GALLADE-*EX* (35/108 y 100/108)



Mega-Gallade-*EX* es todo un despiadado Pokémon: su ataque Filo Inquebrantable hace 30 puntos de daño a todos los Pokémon en Banca de tu rival que ya tengan algún daño. Esto hace que combine fenomenalmente con ataques que inflijan daño a todos los Pokémon en Banca, por supuesto, pero ese Filo Inquebrantable también hace 110 puntos de daño al Pokémon Activo de tu rival, ¡así que ten en cuenta al Pokémon Cuchilla! ¡Supone una poderosa adición al arsenal de tipo Psíquico!

¡FUERZA DELTA PARA LOS RASGOS ANTIGUOS!

Los Rasgos Antiguos, que aparecieron por primera vez en la expansión *XY-Duelos Primigenios*, son similares a las habilidades, pero aparecen en un recuadro especial en la parte superior de la ilustración. Estos Rasgos Antiguos son los mismos independientemente de dónde aparezcan: más de un Pokémon puede tener el mismo Rasgo Antiguo. La expansión *XY-Cielos Rugientes* introduce tres más. Estos son los más recientes.

RASGO ANTIGUO PLUS Δ PARA ARTICUNO, DRAGONITE Y OTROS POKÉMON

El Rasgo Antiguo Plus Δ ayuda a Articuno (17/108), Dragonite (52/108), Swellow (72/108) y otros Pokémon a que ganes la partida más rápido, porque un Pokémon Plus Δ te permite coger 1 carta de Premio más cuando deja Fuera de Combate a un Pokémon de tu rival. Y es incluso mejor si dejas Fuera de Combate a un Pokémon-*EX* de tu rival con uno de tus Pokémon Plus Δ, ¡porque cogerás 3 cartas de Premio en vez de 1!

RASGO ANTIGUO EVOLUCIÓN Δ PARA ALTARIA, UNFEZANT Y OTROS POKÉMON

¿Crees que hacer evolucionar a un Pokémon lleva demasiado tiempo? ¡No para los Pokémon con el Rasgo Antiguo Evolución Δ! Puedes usar a estos Pokémon para, por ejemplo, evolucionar Swablu a Altaria (74/108) en el primer turno o en el turno en que pongas en juego a ese Pokémon. ¡Con Evolución Δ, no hay espera que valga!

RASGO ANTIGUO SALVAJE Δ PARA MEGA-RAYQUAZA-*EX*

Este Rasgo Antiguo, que solo tiene el Pokémon de tipo Dragón Mega-Rayquaza-*EX* (61/108), le proporciona una fuerte defensa contra los rivales ,, y . Cuando Mega-Rayquaza-*EX* es atacado por el ataque de uno de estos Pokémon, se reduce el daño en 20. ¡El Rasgo Antiguo Salvaje Δ ayuda a Mega-Rayquaza-*EX* a esquivar daño!

FANTÁSTICOS POKÉMON-*EX*

En la expansión XY-*Cielos Rugientes* puedes encontrar una gran variedad de Pokémon-*EX*. ¡Te presentamos aquí unos cuantos para tu colección!

RAYQUAZA-*EX* (75/108 y 104/108)

Este Rayquaza es de tipo Incoloro en vez de Dragón, pero no dejes que esto te engañe. Su ataque Intensa Quemadura hace 60 puntos de daño a un Pokémon-*EX* por solo , y su Pulso Dragón hace 100 puntos de daño por . ¡Pero ten en cuenta que no puedes usar Doble Energía Dragón con este Pokémon!

RAYQUAZA-*EX* (60/108)

Garra Dragón hace 30 puntos de daño por , y este Pokémon-*EX* puede usar tanto Doble Energía Incolora como Doble Energía Dragón, por lo que puedes empezar a infligir daño inmediatamente. Además, su Golpe Dragón hace 130 puntos de daño, aunque para ello requiere . ¿Cuál de los dos Rayquaza-*EX* es mejor? ¡El que consigas en un paquete de mejora, claro está!

THUNDURUS-*EX* (26/108 y 98/108)

Un estremecedor Pokémon de tipo Rayo con el ataque Headlock, que puede dejar Paralizado al Pokémon de tu rival, más el ataque Descarga de Tensión por , que hace 150 puntos de daño al objetivo y 50 a sí mismo. Cuando juegas con rayos, ¡te puede caer la descarga a ti también! Combínalo con un Cubo Protección (*XY-Destellos de Fuego*, 95/106) para evitar este daño a Thundurus-*EX*, ¡y será una jugada redonda!

GALLADE-*EX* (34/108 y 99/108)

Gallade-*EX* puede usar su ataque Súbita Estocada para mover al Pokémon Activo de tu rival a la Banca, un buen truco cuando ese Pokémon Activo se te esté resistiendo. Y Gallade-*EX* también tiene el ataque Premios Penetrantes por ⊙⊙⊙, que hace 50 puntos de daño, más 20 adicionales por cada carta de Premio que te quede. Al principio de la partida, ¡eso supone un golpe de 170 puntos de daño!

LATIOS-*EX* (58/108 y 101/108)

Latios-*EX* es tan rápido que puede incluso atacar cuando sales primero, usando Raid Rápido por 40 puntos de daño. ¡Buen comienzo para marcar el tono para el resto de la partida! Y Latios-*EX* tiene otro bueno también: el ataque Pulso Luminoso por ⊙⊙⊙✱ hace 110 puntos de daño y evita en el siguiente turno todos los efectos de los ataques de tu rival, excepto el daño. Nada de estar Envenenado, ni Confundido, ¡nada!

HYDREIGON-*EX* (62/108 y 103/108)

Además de su impresionante habilidad Camino de Dragón, Hydreigon-*EX* tiene el potente ataque Hacer Trizas. Cuesta ⊙●✱ y hace 80 puntos de daño sin dejar que le afecte ningún efecto en el Pokémon Activo de tu rival. ¿Qué pasa con todas esas habilidades que hacen que un Pokémon quede inmune al daño, como las Escamas Milagrosas de Beautifly (5/108) o la Melena Intimidatoria de Pyroar (*XY-Destellos de Fuego*, 20/106)? ¡Nada! ¡Hydreigon-*EX* simplemente las ignora!

SHAYMIN-*EX* (77/108 y 106/108)

La habilidad Disposición sucede cuando Shaymin-*EX* (77/108 y 106/108) va de tu mano a tu Banca, dejándote robar cartas hasta tener 6 en tu mano. Y su ataque Vuelta Celestial devuelve a Shaymin-*EX* y todas las cartas unidas a él a tu mano, lo que te permite jugarla otra vez y robar más cartas. ¡Dale, dale y dale que te dale! Esta es una excepcional habilidad, ¡probablemente la mejor de toda la expansión *XY-Cielos Rugientes*!

EL PODER DELTA REVOLUCIONA TU COLECCIÓN

Con Rasgos Antiguos Delta y un magnífico conjunto de potentes Pokémon, la expansión *XY-Cielos Rugientes* es todo un placer para los jugadores. Y con nuevas y atractivas cartas con ilustraciones que cubren toda la carta y Pokémon favoritos de los fans, como Rayquaza y Deoxys, ¡esta expansión es un sueño para coleccionistas también! ¡Échale un vistazo a *XY-Cielos Rugientes* para comprobar por ti mismo el furor que está causando!

¡Para obtener más información sobre JCC Pokémon, visita **www.pokemon.es**!

© 2015 Pokémon. © 1997 – 2015 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

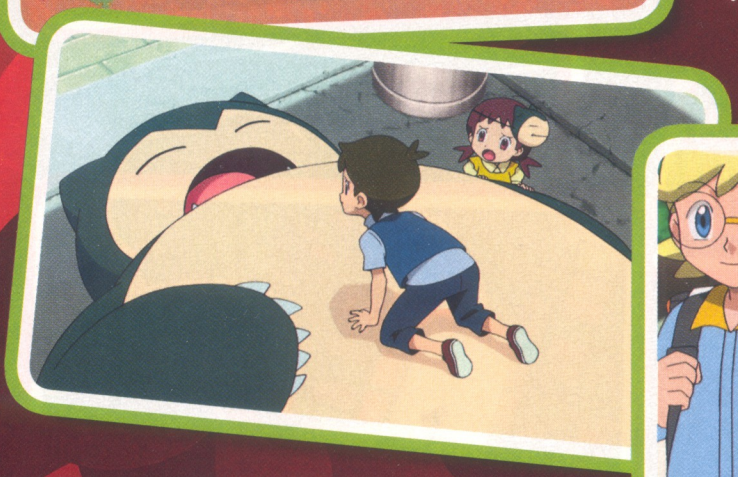
Ash, Serena, Clem y Lem siguen su viaje por la región de Kalos y llegan a la tranquila ciudad de Vánitas, donde una nueva aventura les espera.

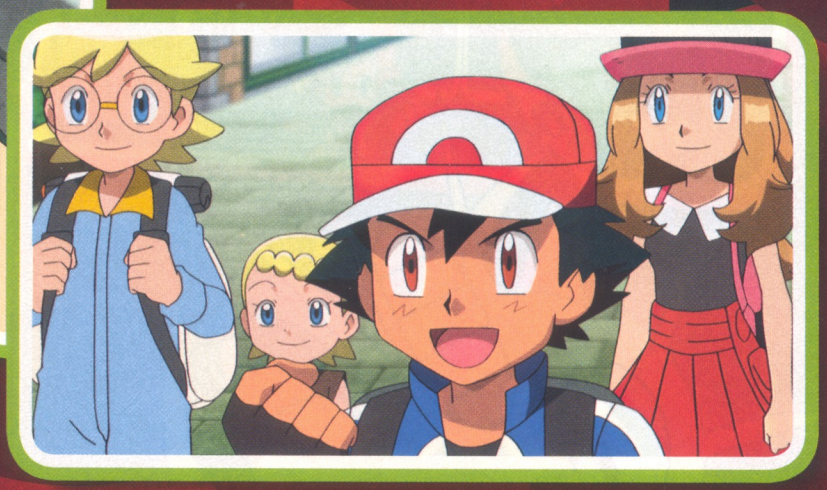
¡DESPERTANDO AL GIGANTE DORMIDO!

Nada más llegar a la ciudad, los cuatro amigos escuchan un ruido ensordecedor. Un vecino les explica lo que se esconde tras ese ruido: son los ronquidos de un Snorlax que está bloqueando la plaza central del pueblo. El hambriento Pokémon siempre regresa al pueblo tras devorar los restos de cosechas que los agricultores no pueden recolectar.

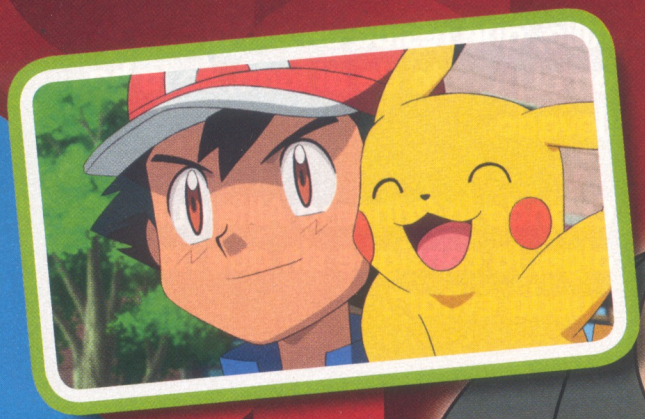
Siguiendo una antigua tradición, si Snorlax se queda dormido en la plaza, los habitantes de la ciudad deben organizar una fiesta como agradecimiento.

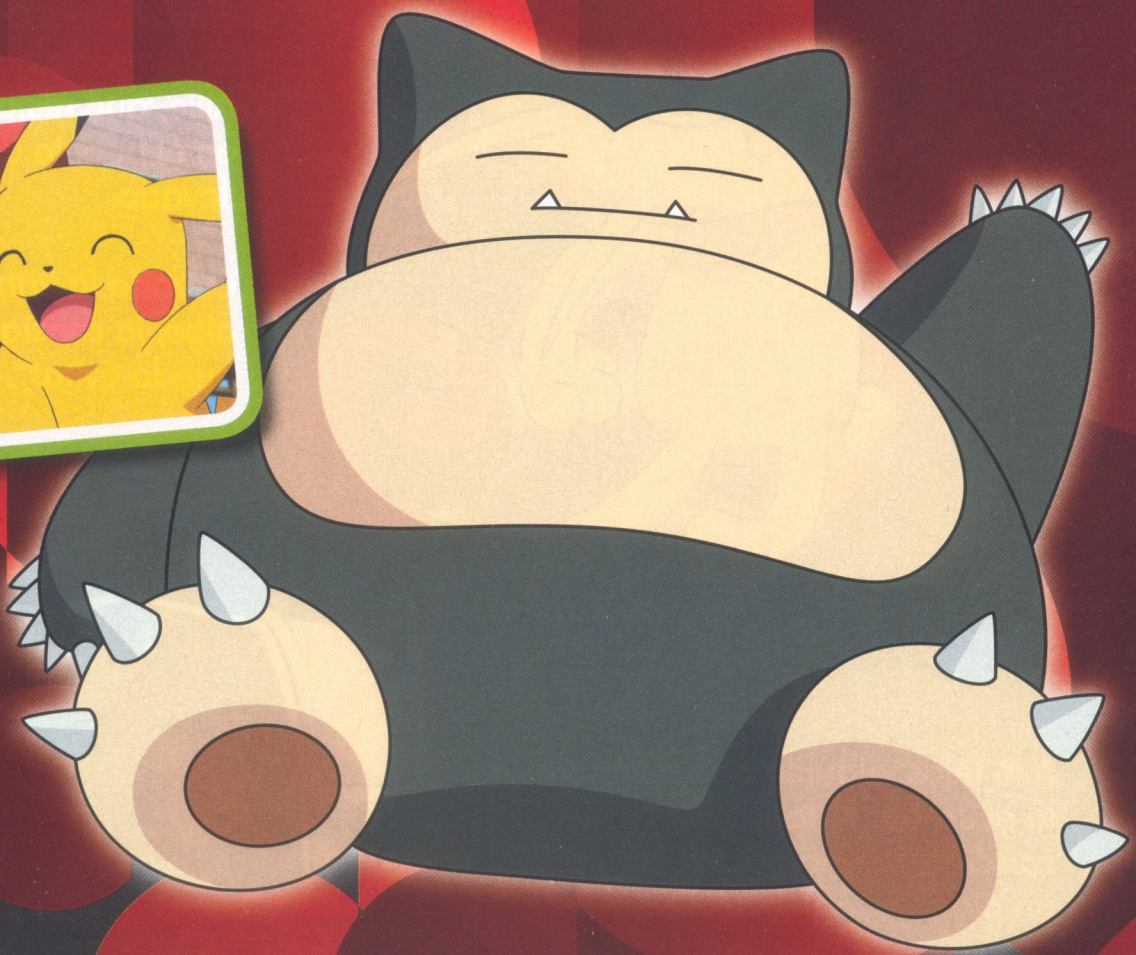
Al acabar la fiesta, Snorlax debe ser despertado con una Pokéflauta para que pueda regresar a su hogar en la montaña.





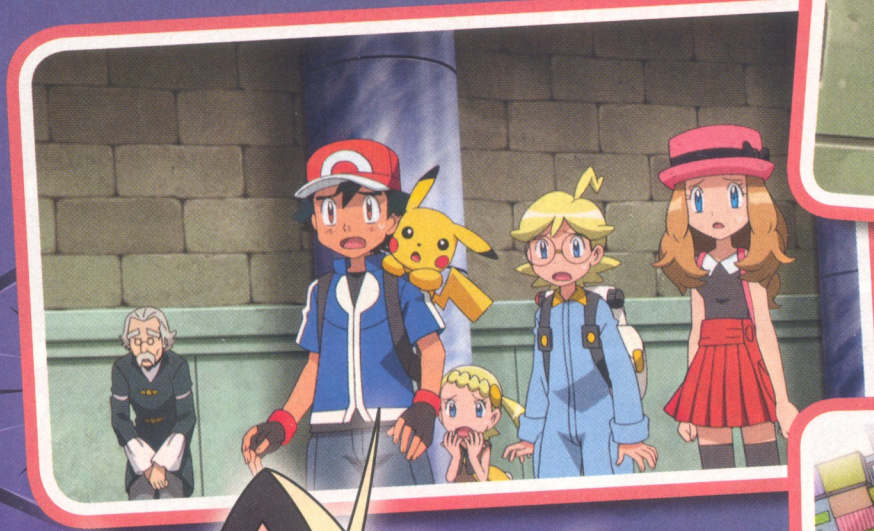
Pero este año Lord Caduco, que tiene en su poder la Pokéflauta, se niega a despertar a Snorlax.

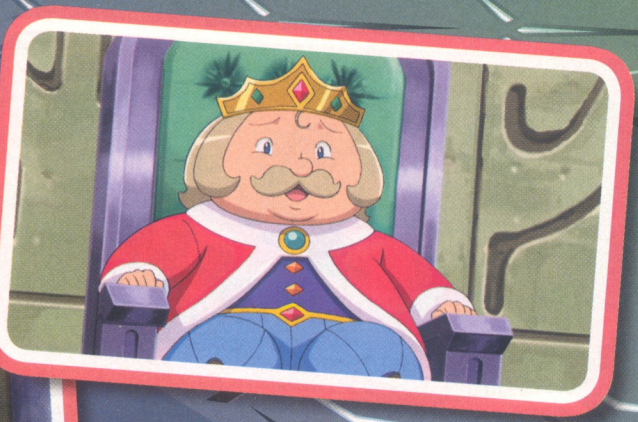




Ash y sus amigos deciden acercarse al palacio donde vive Lord Caduco para pedirle personalmente que despierte a Snorlax.

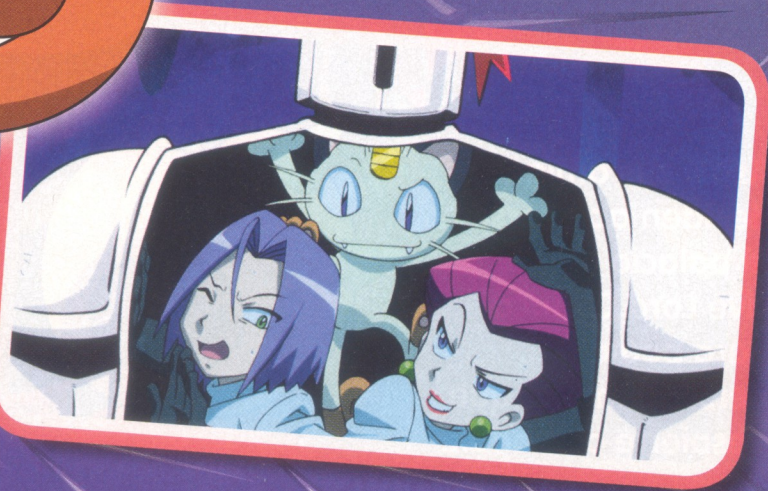
A su llegada al Palacio, el mayordomo dirige al grupo a la sala donde se encuentra Lord Caduco.





Tras algunas dudas, Lord Caduco confiesa porque este año no ha despertado a Snorlax: "La Princesa Allie, que reside en el Palacio Cenit en el pueblo de al lado, se la ha llevado.

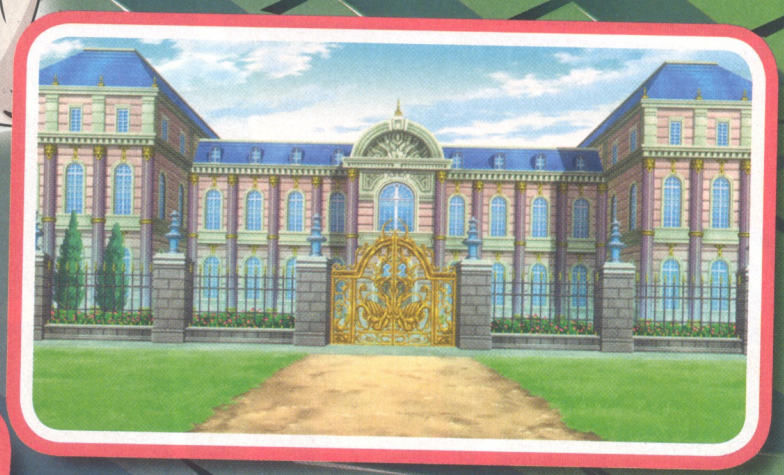
Cuando la Princesa Allie quiere algo, lo consigue sin que nadie lo pueda evitar".



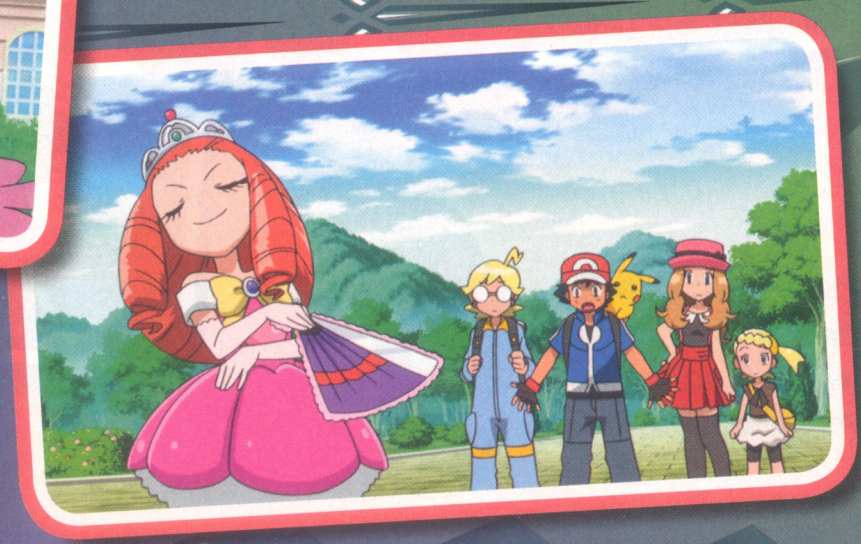
A lo lejos, alguien ha escuchado lo ocurrido: el Team Rocket, escondido en una armadura, tiene un plan...

Si la Pokéflauta es lo único que puede despertar a Snorlax, Ash y sus amigos deberán ir al Palacio Cenit y pedir a la Princesa Allie que la devuelva.

Una vez en el Palacio Cenit, descubren en el jardín a un Furfrou acompañado de su noble Entrenadora, la Princesa Allie, que se niega a devolver la flauta.

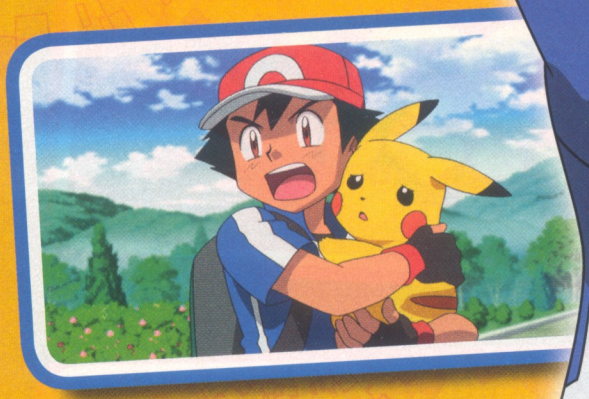


"Lo que es mío es mío. ¡Y esa Pokéflauta es mía!", grita la princesa de forma insolente.



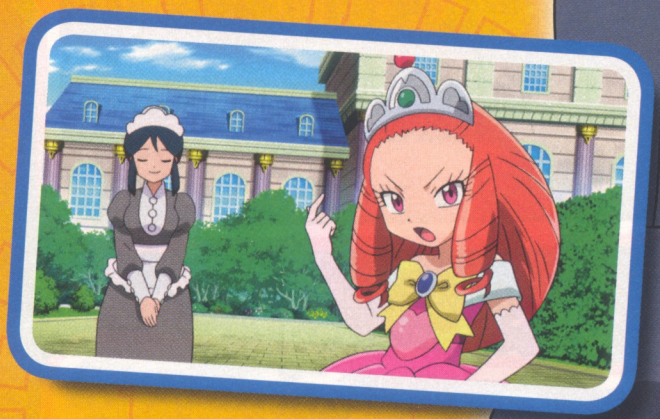
Tampoco quiere saber nada de la difícil situación de los habitantes de Ciudad Vánitas.

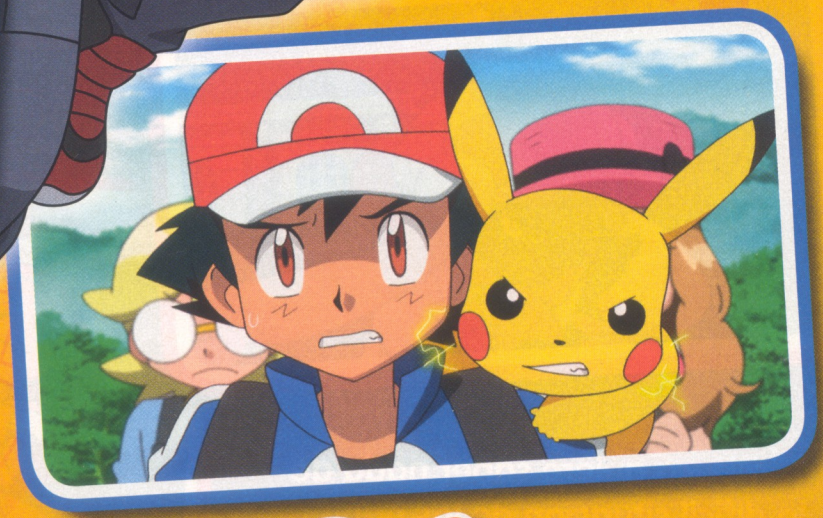
Ella prefiere observar a Pikachu. "No hay dos Pikachu iguales y el tuyo es perfecto en todos los aspectos: redondez, tamaño, color de las mejillas...".



La Princesa Allie se ha encaprichado de Pikachu y le propone a Ash un trato: enfrentarse a un combate; si gana Ash, se lleva la Pokéflauta. Pero si pierde, la princesa se queda con Pikachu.

Ash no está demasiado convencido, pero Pikachu está seguro de poder ganar.





¿Sería Ash capaz de entregar a la Princesa a su mejor amigo?

Sigue en la página 20

A PARES

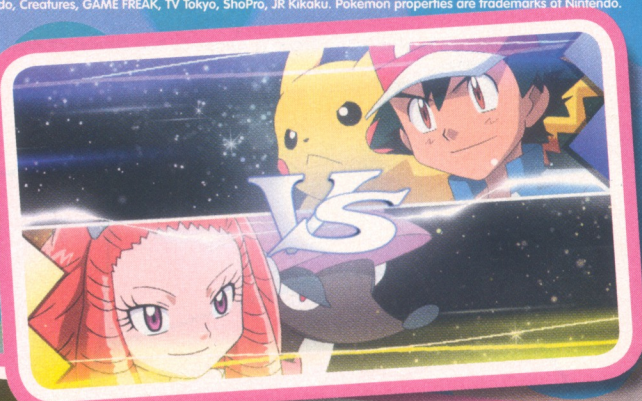
¿Qué imagen de Eevee se esconde tras el interrogante?

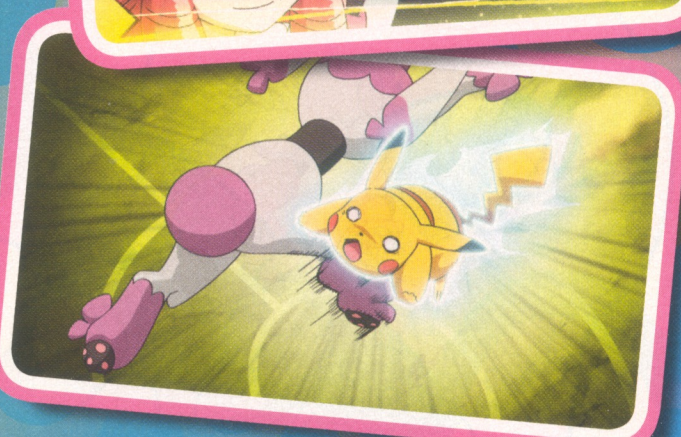
Encontrarás la solución en la página 34.

© 2015 Pokémon. © 1995-2015 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

© 2015 Pokémon. © 1997 – 2015 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

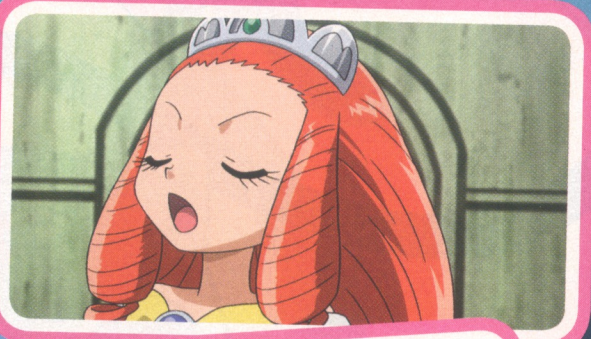
¡Viene de la página 16!

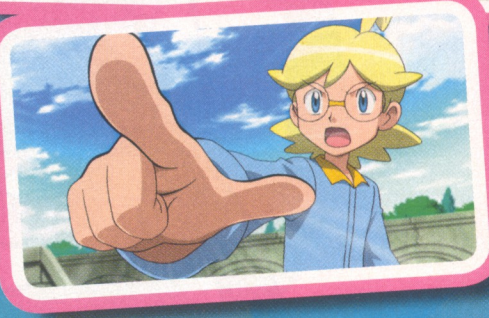




Pikachu solo necesita un par de ataques para vencer a Furfrou y dejar su hermoso pelaje completamente chamuscado.

A Furfrou se lo llevan a la peluquería y la princesa, enfurecida, no está dispuesta a cumplir con su palabra.

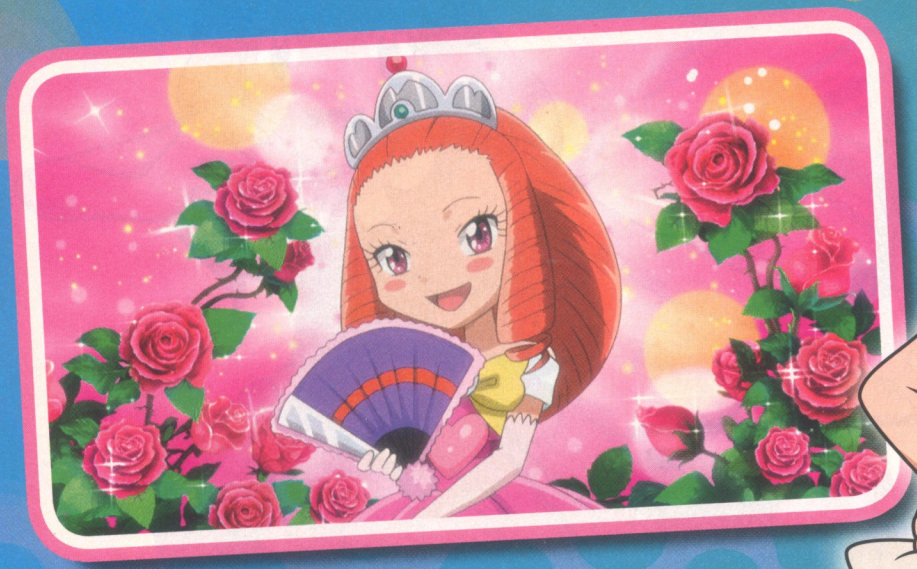


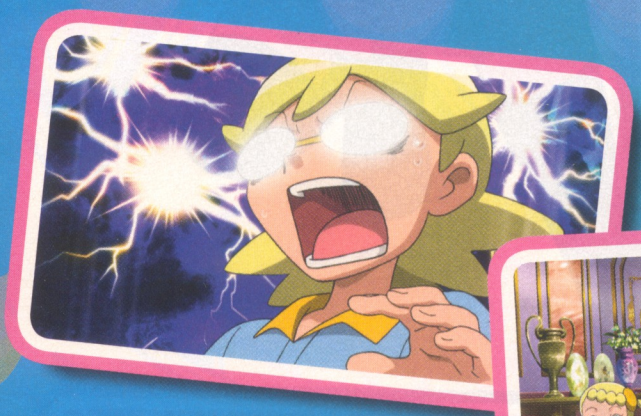


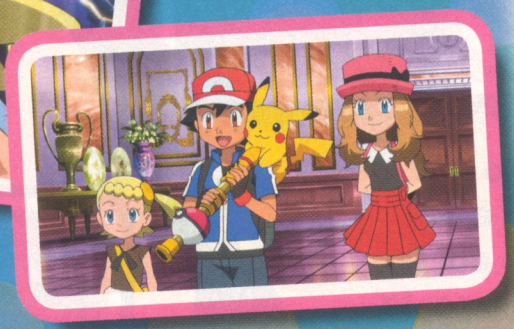
"¡Soy la princesa de este palacio, y yo pongo las reglas!", les grita.

Lem está furioso. "Si continúas siendo tan egoísta, pronto te quedarás sin amigos", le dice.

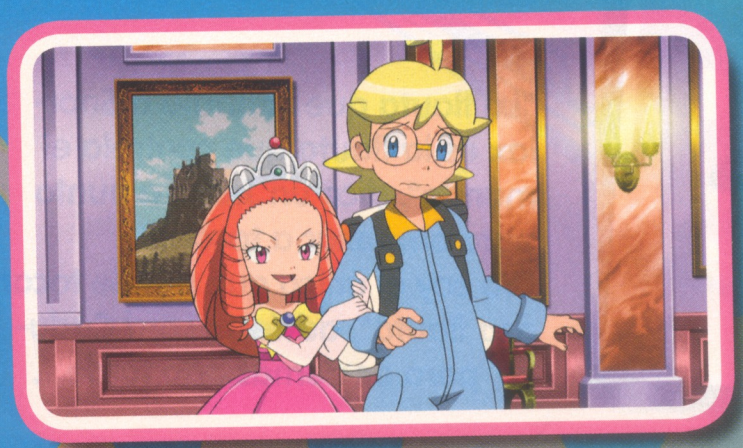
Al contrario de lo que se podría esperar, la reacción de la princesa es sorprendentemente buena. "Me has insultado con tu honestidad", reconoce.







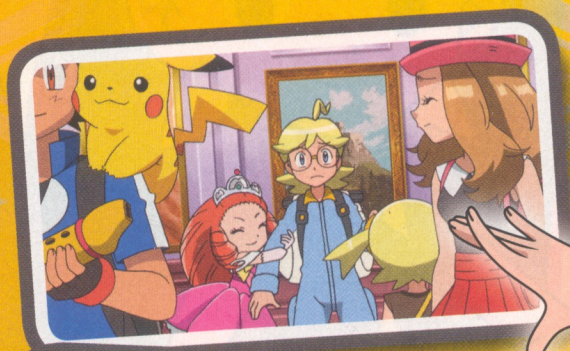
"Eso es que te he gustado, ¿no?", murmura. La princesa prosigue: "Os devolveré la Pokéflauta. ¡Con una condición! ¡Lem se queda conmigo!".



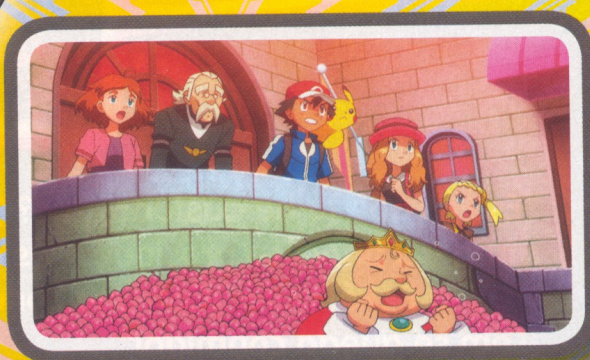
A Lem no le gusta la idea, pero Clem responde rápidamente: "Puedes quedarte a mi hermano, si quieres". Lem no se puede creer lo que está ocurriendo.

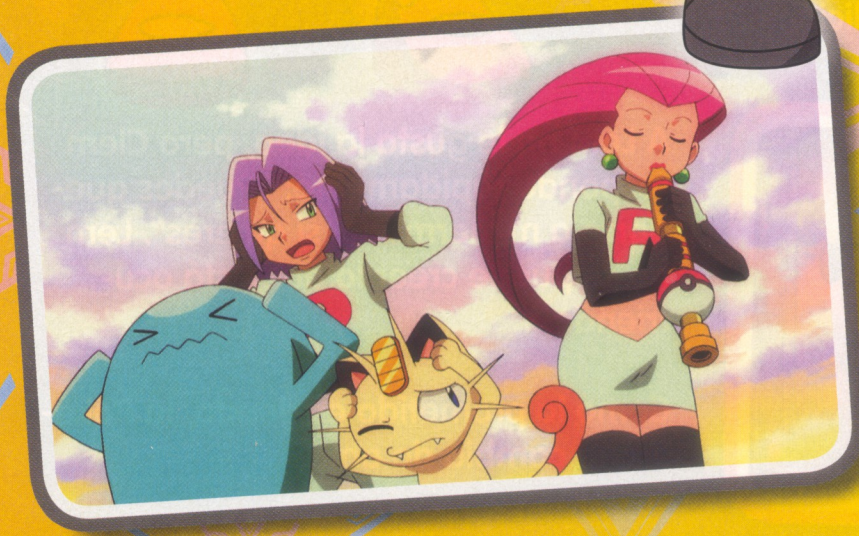
Como lo prometido es deuda, la Pokéflauta cambia de amo.

El grupo de amigos, sin Lem, se dirigen de vuelta a Ciudad Vánitas con la Pokéflauta en su poder. "Si Snorlax se ha despertado, regresaremos a por ti", le promete Serena a Lem.



En Ciudad Vánitas Lord Caduco y el resto de habitantes aguardan expectantes su llegada. Cuando por fin llegan y Ash se dispone a entregar la Pokéflauta, el Team Rocket aparece de la nada.

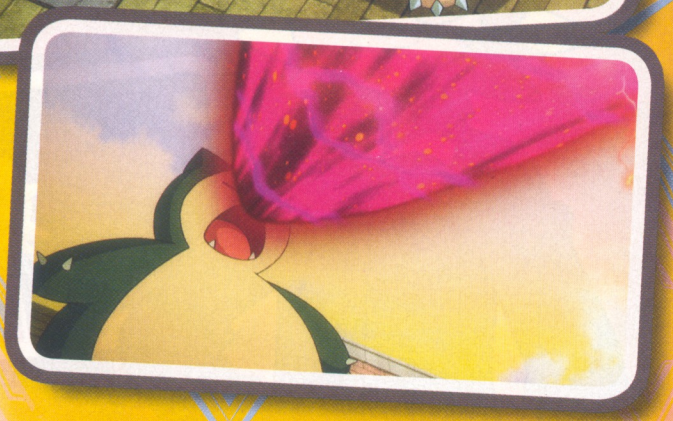




"La flauta que controla a Snorlax es la flauta que controla el mundo", dice un Jesse a punto para empezar a tocarla.
"Yo soy el único que puede tocar esa flauta", advierte Lord Caduco, pero es demasiado tarde...

Snorlax se despierta con el sonido de la flauta tocada por Jesse, pero lo hace de mal humor. Enfurecido, hace volar al Team Rocket de un golpe.

Ash y Pikachu intentan calmar a Snorlax. Lord Caduco consigue recuperar la flauta y demuestra lo bien que sabe tocar.



Tranquilizado por el sonido de la flauta, Snorlax vuelve a estar de buen humor y los habitantes de la ciudad saben que podrán volver a contar con él en la próxima cosecha.

Un momento, ¿no nos olvidamos de alguien?

Lem, que ha conseguido escapar del castillo, aparece detrás de sus amigos.
"Ha sido horrible...", solloza.

"¿Cómo has logrado escapar?", pregunta Clem.
"¿Qué le ha pasado a tu ropa?", añade Ash.

Ayudado una vez más por la ciencia, Lem construyó un robot y lo vistió con su ropa. De esta manera, pudo escapar del palacio sin que nadie se diera cuenta.

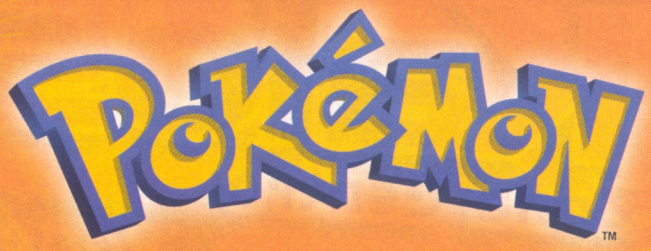
El grupo de amigos vuelve a estar reunido y está tan lejos del palacio que no oirán la rabieta de la princesa cuando descubra que Lem ha huido...

FIN

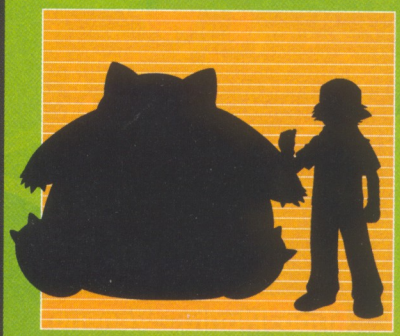
Pokédex Oficial

Snorlax

Snorlax pasa la mayor parte del tiempo comiendo y durmiendo. Su poder de digestión es tal, que no importa que la comida que ingiera esté podrida o tenga moho.



Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



FICHA

Tipo: Normal
Altura: 2,1 m
Peso: 460 kg

EVOLUCIONES

Munchlax

Snorlax

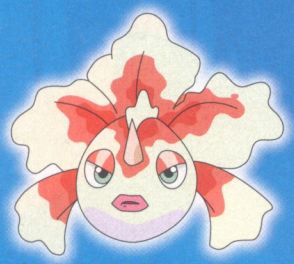
Los Pokémon de la región de Kalos

Zona Centro

Parte 3

En esta sección aparecen los Pokémon que puedes encontrar en Kalos divididos por zonas. Si quieres, puedes recortar la página y coleccionarla.

Golbat
Tipo: Veneno – Volador
Altura: 1,6 m
Peso: 55,0 kg



Goldeen
Tipo: Agua
Altura: 0,6 m
Peso: 15 kg

Golduck
Tipo: Agua
Altura: 1,7 m
Peso: 76,6 kg

Gloom
Tipo: Planta – Veneno
Altura: 0,8 m
Peso: 8,6 kg

Greninja
Tipo: Agua – Siniestro
Altura: 1,5 m
Peso: 40 kg

Gulpin
Tipo: Veneno
Altura: 0,4 m
Peso: 10,3 kg

Gyarados
Tipo: Agua – Volador
Altura: 6,5 m
Peso: 235,0 kg

Haxorus
Tipo: Dragón
Altura: 1,8 m
Peso: 105,5 kg

Honedge
Tipo: Acero – Fantasma
Altura: 0,8 m
Peso: 2,0 kg

Hoppip
Tipo: Planta – Volador
Altura: 0,4 m
Peso: 0,5 kg

Illumise
Tipo: Bicho
Altura: 0,6 m
Peso: 17,7 kg

Ivysaur
Tipo: Planta – Veneno
Altura: 1,0 m
Peso: 13,0 kg

Cortar por la línea de puntos

Jumpluff
Tipo: Planta – Volador
Altura: 0,8 m
Peso: 3,0 kg

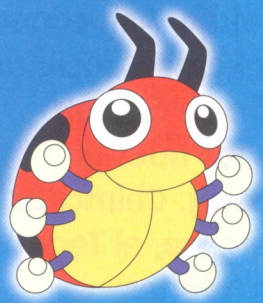
Kadabra
Tipo: Psíquico
Altura: 1,3 m
Peso; 56,5 kg

Kakuna
Tipo: Bicho – Veneno
Altura: 0,6 m
Peso: 10,6 kg

Kecleon
Tipo: Normal
Altura: 1,0 m
Peso: 22,0 kg

Kirlia
Tipo: Psíquico – Hada
Altura: 0,8 m
Peso: 20,2 kg

Ledian
Tipo: Bicho – Volador
Altura: 1,4 m
Peso: 35,6 kg



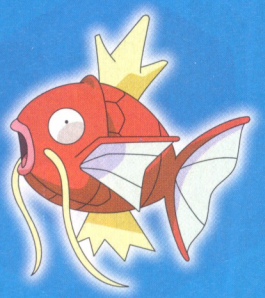
Ledyba
Tipo: Bicho – Volador
Altura: 1,0 m
Peso: 10,8 kg

Linoone
Tipo: Normal
Altura: 0,5 m
Peso: 32,5 kg

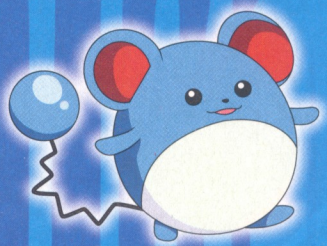
Litleo
Tipo: Fuego – Normal
Altura: 0,6 m
Peso: 13,5 kg

Loudred
Tipo: Normal
Altura: 1,0 m
Peso: 40,5 kg

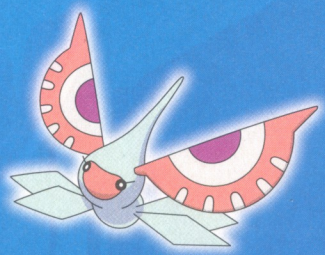
Lucario
Tipo: Lucha – Acero
Altura: 1,2 m
Peso: 54,0 kg



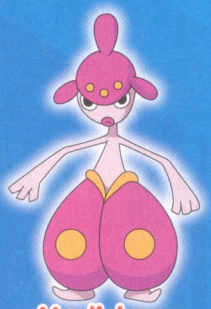
Magikarp
Tipo: Agua
Altura: 0,9 m
Peso: 10,0 kg



Marill
Tipo: Agua – Hada
Altura: 0,4 m
Peso: 8,5 kg



Masquerain
Tipo: Bicho –Volador
Altura: 0,8 m
Peso: 3,6 kg



Medicham
Tipo: Lucha – Psíquico
Altura: 1,3 m
Peso: 31,5 kg

Meditite
Tipo: Lucha – Psíquico
Altura: 0,6 m
Peso: 11,2 kg

Cortar por la línea de puntos

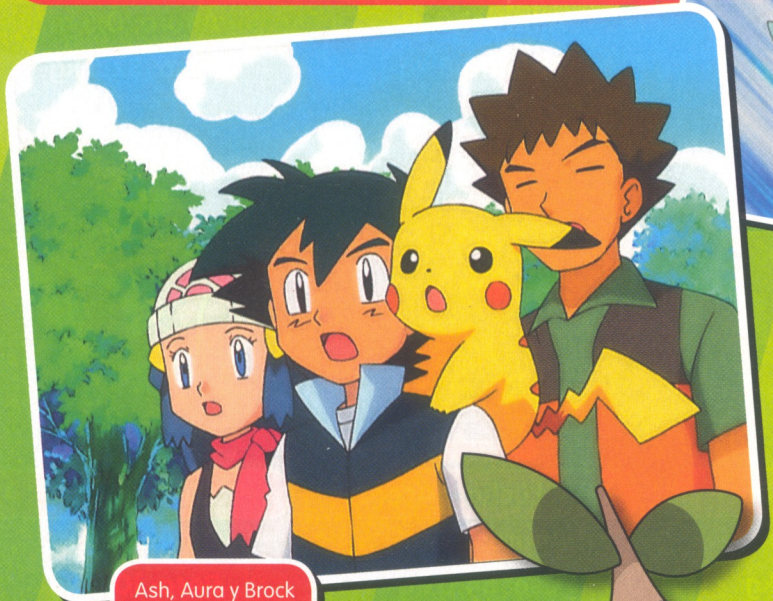
¡HACIA SINNOH!

PARTE 10ª

¡Ash viaja hasta la región de Sinnoh!
Allí se reencuentra con su viejo amigo Brock y Aura, que se unirán a ellos durante el viaje. Ash conoce muchos nuevos Pokémon, incluidos los tres de la región de Sinnoh que reciben todos los nuevos entrenadores: Turtwig, Chimchar y Piplup. Como siempre, el Team Rocket les pisa los talones.

DIVERSIÓN La región de Sinnoh proporcionará a Ash momentos de lo más divertidos.

Piplup es el primer Pokémon de Aura.



Ash, Aura y Brock recorren juntos la región de Sinnoh.

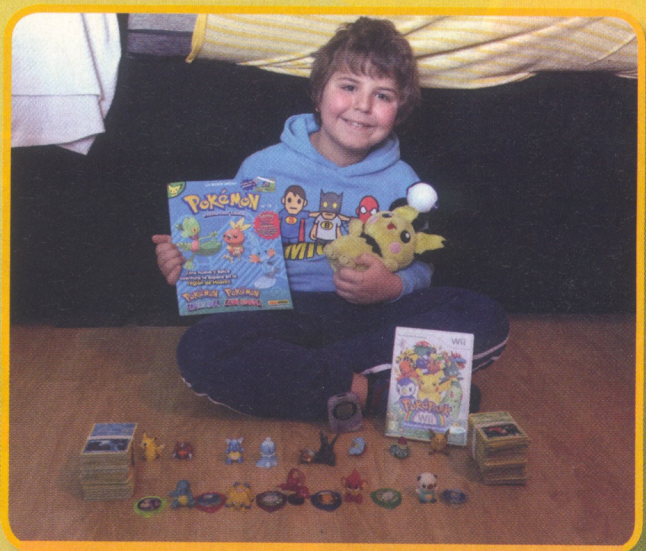
Ash conoce a Aura en Sinnoh.
Allí donde estén los Pokémon del Team Rocket, está también el Team Rocket.
¿Qué tramará James con esa rosa?
MOMENTOS INOLVIDABLES
·Ash llega a Sinnoh
·Ash conoce a Aura
·Ash conoce a Polo, su nuevo rival
·Ash consigue a Turtwig
·Ash recibe a Chimchar

¡Coleccionistas!

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: pokemon@panini.es

Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? **Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon.** Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.

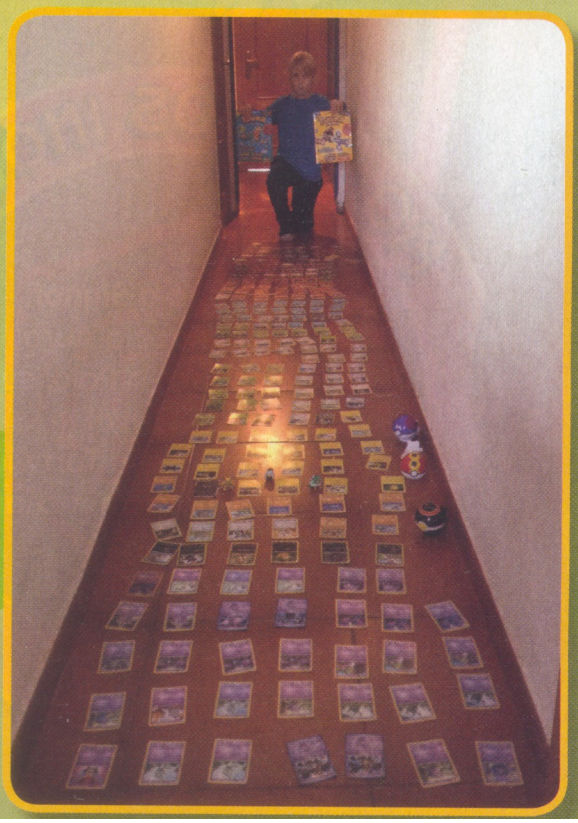
Pau y Biel comparten su afición por Pokémon y entre los dos han juntado una gran colección de cartas y muñecos. ¡Seguid así!



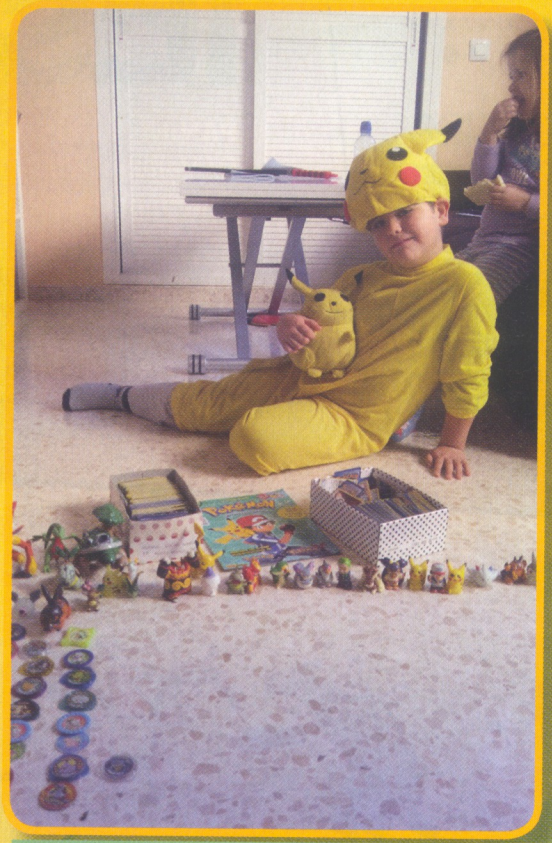
Josep no se pierde ni un solo número de la revista y además le encanta coleccionar cartas. ¡Gracias por tu foto!

Ivan es un gran Entrenador Pokémon que resulta imparable con las cartas Pokémon en la mano. ¡Un saludo!

Arnau es un acérrimo lector de la revista al que le gusta coleccionar cartas Pokémon. ¡Un saludo!



A Martín le gusta coleccionar todo tipo de objetos Pokémon y su colección crece a pasos gigantes. ¡Gracias por tu foto!



A Julio le gusta coleccionar muñecos y cartas Pokémon y además es un gran fan de la revista. ¡Saludos!

Rebeca es una gran fan de los videojuegos Pokémon y además, se divierte coleccionando muñecos. ¡Gracias, Rebeca!

Tristán es un coleccionista Pokémon que no se pierde ni un solo número de la revista. ¡Gracias por tu foto!

Marc es un crack jugando al JCC Pokémon y tiene un montón de cartas distintas. ¡Saludos!

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

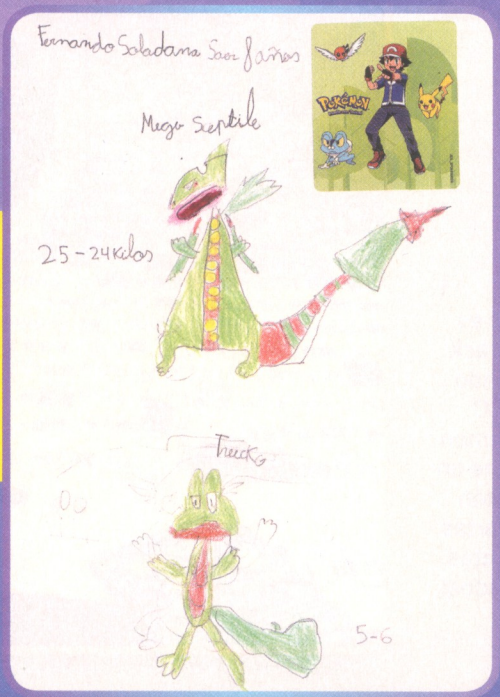
¡Escríbenos!

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: pokemon@panini.es

Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? **Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon.** Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.

David nos envía un dibujo de Blastoise y Charizard en pleno combate que es una pasada. ¡Muchas gracias por el dibujo!

Aimar nos ha enviado este dibujo tan chulo de Snivy, su Pokémon favorito. ¡Saludos!



Fernando es fan de los Pokémon de tipo Planta y sus favoritos son Treecko y Mega Sceptile. ¡Gracias, Fernando!

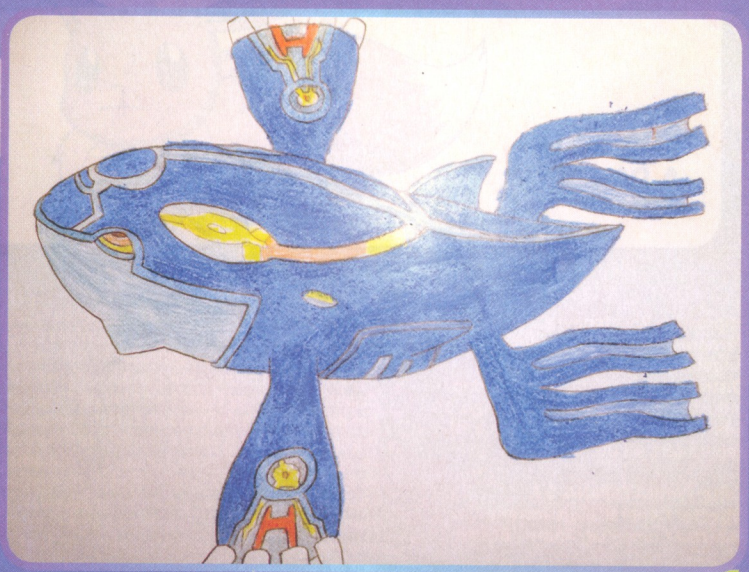
Héctor tiene ocho años y nos ha enviado un dibujo de Treecko de lo más original. ¡Gracias!

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

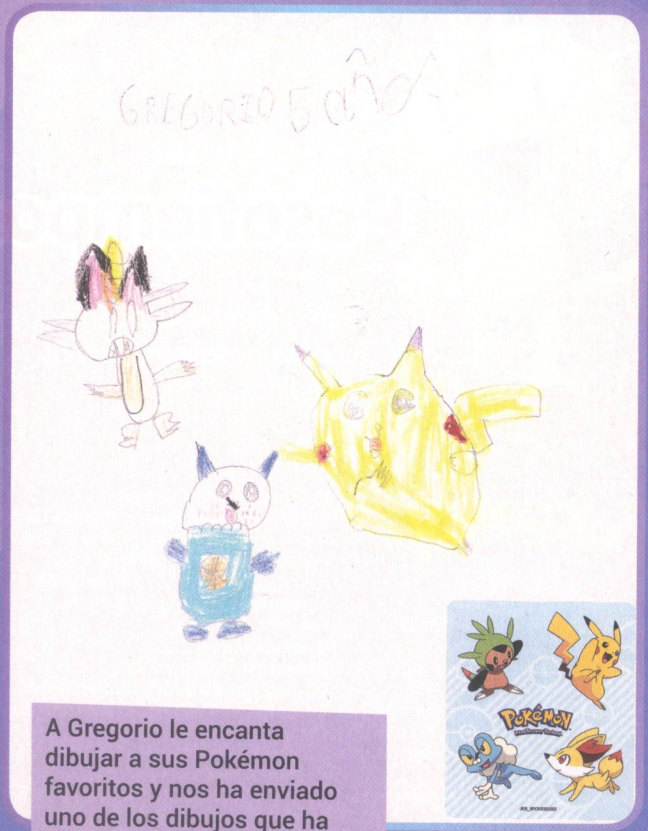
Gabriel es el autor de este dibujo de Pikachu, Jigglypuff y Solosis tan chulo. ¡Muchas gracias por tu dibujo!

A Itziar le encantan los Pokémon de tipo Fuego y su favorito es Torchic. ¡Gracias por el dibujo!

Ibai nos envía este dibujo de Fennekin y Mega Blaziken en pleno combate. ¿Quién ganará?



Guille y Chema han captado a la perfección la majestuosidad de Kyogre Primogenio con su dibujo. ¡Seguid así!



A Gregorio le encanta dibujar a sus Pokémon favoritos y nos ha enviado uno de los dibujos que ha hecho. ¡Gracias!

En el próximo número

Pokémon ¡Hazte con todos!™
LA REVISTA OFICIAL

Pokédex
Las fichas de **Amaura** y **Helioptile**

Pokémon Aventura
Ash y sus amigos siguen recorriendo la región de Kalos en busca de nuevas aventuras.

Enciclopedia Pokémon
Una nueva entrega de los Pokémon de la región de Kalos.

Pasatiempos
Pon a prueba tu ingenio con los pasatiempos más divertidos.

Soluciones a los pasatiempos
Página 17
A PARES

Pokémon
LA REVISTA OFICIAL

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación Editorial: Anna Masoliver
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete y Clara Rexach
Coordinación de Promociones: Martina Toupy
Coordinación de Marketing: Susanna Bussot

Producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer y Yolanda García
Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A. C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 www.paninirevistas.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial - José Óscar Plaza (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: Noelia Navarro
Diseño: Cecilia Martin
Gestión Publicitaria: Kokoro Jins (Jordi Rodríguez y Susi S. Soto) jordi@kokorojins.com · M: 639 878 818 susi@kokorojins.com · M: 616 376 967

Impresión: Rivadeneyra Torneros, 16 Polígono Industrial Los Ángeles. 28906 Getafe (Madrid)
Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid) Tel. 91 481 98 00.

Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluís Torrent
Director Comercial: Andreu Bussot

ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 03/2015

© 2015 Pokémon. © 1995-2015 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas registradas de Nintendo.
Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

DORAEMON

¡Con una cámara proyectora de luz!

¡Y además, una tarjeta descuento para la tienda online!

DORAEMON store

¡Aprende, juega y diviértete con Doraemon y sus amigos!

¡YA A LA VENTA!

© 1970-2015 Fujiko Pro

Panini Revistas

STAR WARS REBELS

Se buscan jedis para defender la galaxia...
¡y todos ellos están en *Star Wars Rebels*,
la revista oficial de la serie de TV!

¡NUEVA!

STAR WARS REBELS MAGAZINE

¡Con fantásticos pósters!

¡Pasatiempos solo aptos para Rebeldes!

¡Cómics alucinantes!

¡El sable láser de Kanan, a examen!

¡Todos los secretos sobre Zeb

¡La REVISTA OFICIAL sobre la alucinante nueva serie de S

¡Con un cómic en cada número!

¡Fichas de personajes y naves!

PASATIEMPOS ¡Entrega peligrosa!

¡IMPERIALES IMPERFECTOS!

¡Ropas MEZCLADAS!

¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE!

¡Cada mes en tu quiosco!

PANINI REVISTAS

©Disney